

Designing A Mobile Learning Media in English for Business Subject for Office Administration Education at Sebelas Maret University

M. Choerul Umam¹, C. Dyah Sulistyaningrum Indrawati², Patni Ninghardjanti³, Anton Subarno⁴, Winarno⁵, M. Akhid Jalaludin⁶

^{1,2,3,4,5}Universitas Sebelas Maret

⁶IAIN Salatiga

mc_umam07@staff.uns.ac.id

Article History

received 20/9/2021

revised 20/10/2021

accepted 20/11/2021

Abstract

Technology development has increased rapidly in the last two decades. The needs of gadget for individuals are a must. The year 2020, the corona outbreaks enforced people to stay at home and doing activities from home. The aim of this research was to help the students of Office administration Education at Sebelas Maret University learning the materials and doing the exercise from their mobile phone by designing a mobile learning media in form of android application. This research used Research and Development Method combined with the type of Instructional Design named ADDIE. The steps in designing the mobile learning media are as follows; first the analysis, the researcher obtain the data by analyzing the RPS and Students need analysis questionnaire, the result from the analysis steps were selected punctuation and abbreviation topics and 86% students prefer to have mobile learning media. Second step was Designing, in this step the content for the product are listed. The last step was Development, this is the final step in this research where the product as created, validate and revised. The result form the material and media expert were 64 which is meant the application is enough and acceptable to distributed to the students. Furthermore, testing is carried out until the final stage to students and obtained significant results

Keywords: *english for business, mobile learning media, research and development*

Abstrak

Perkembangan teknologi telah meningkat pesat dalam dua dekade terakhir. Kebutuhan gadget untuk individu adalah suatu keharusan. Tahun 2020, wabah corona memaksa masyarakat untuk tinggal di rumah dan melakukan aktivitas dari rumah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membantu mahasiswa Pendidikan Administrasi Kantor di Universitas Sebelas Maret mempelajari materi dan melakukan latihan dari ponsel mereka dengan merancang media pembelajaran mobile dalam bentuk aplikasi android. Penelitian ini menggunakan Metode Penelitian dan Pengembangan yang dikombinasikan dengan jenis Desain Instruksional bernama ADDIE. Langkah-langkah dalam merancang media pembelajaran mobile adalah sebagai berikut; Pertama analisis, peneliti memperoleh data dengan menganalisis RPS dan Siswa membutuhkan kuesioner analisis, hasil dari langkah-langkah analisis dipilih materi terkait tanda baca dan topik singkatan dan 86% siswa lebih memilih untuk memiliki media pembelajaran mobile. Langkah kedua adalah Merancang, pada langkah ini konten untuk produk terdaftar. Langkah terakhir adalah Pengembangan, ini adalah langkah terakhir dalam penelitian ini di mana produk yang dibuat, divalidasi dan direvisi. Hasilnya dari pakar materi dan pakar media adalah 64 yang dimaksudkan agar aplikasinya cukup dan dapat diterima untuk didistribusikan kepada siswa. Selanjutnya, pengujian dilakukan sampai tahap akhir kepada siswa dan memperoleh hasil yang signifikan.

Kata kunci: *English for Business, Media pembelajaran seluler, Penelitian dan Pengembangan*

Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series

p-ISSN 2620-9284

<https://jurnal.uns.ac.id/shes>

e-ISSN 2620-9292



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Era industri 4.0 telah berkembang dengan sangat pesat pada trend Augmented Reality, Big Data, Cloud Computing, Internet of Things, Smart Sensor dan lain sebagainya menjadikan kebutuhan akan upgrading Aplikasi Pembelajaran menjadi suatu keharusan yang harus dilakukan agar perubahan tersebut dapat diikuti oleh pendidik dalam penguasaan teknologi informasi dan berbagai turunannya serta diikuti dengan kemampuan kemampuan sosial sebagai pendukung dan penguatan penguasaan teknologi informasi. Pembelajaran era saat ini tidak hanya terbatas di kelas dengan bertatap muka, guru juga bisa memanfaatkan teknologi untuk membuat pembelajaran lebih efektif, efisien, dan dapat diakses dimana saja. Dalam hal ini, peran gadget tidak kalah penting, Menurut data statista (2020) tercatat penetrasi smartphone. Statistik tersebut menggambarkan penetrasi smartphone di Indonesia sebagai pangsa populasi dari 2015 hingga 2019 dengan perkiraan hingga 2025. Pada 2019, 63 persen populasi di Indonesia menggunakan smartphone.

Penggunaan smartphone sebagai salah satu media pembelajaran mulai diterima masyarakat. Hal ini semakin bertambah dengan dampak virus covid 19 yang mengharuskan seluruh siswa maupun mahasiswa untuk belajar dari rumah sejak awal tahun 2020, sehingga pembelajaran melalui smartphone sudah menjadi hal yang tidak asing lagi. Teknologi yang ditawarkan oleh mobile learning tidak membatasi pembelajaran yang terpaku pada jadwal tatap muka, sehingga penggunaan mobile learning dalam pembelajaran menawarkan kemajuan yang luar biasa di masa depan (Sutiasih dan Saputri, 2019). Adanya konsep mobile learning menjadikan kegiatan belajar mengajar tidak terbatas oleh ruang dan waktu karena fleksibilitas serta portabilitas perangkat yang digunakan sehingga siswa lebih antusias dan memiliki kesempatan belajar dengan ruang pembelajaran yang baru, mudah, bermanfaat, dan menyenangkan (Wulandari, dkk: 2019).

Pendidikan tinggi yakni Universitas, terus berupaya memperbaiki proses pembelajaran daring baik dari segi kualitas maupun kemudahan akses mahasiswa. Penggunaan smartphone android ini dapat sebagai solusi jitu pembelajaran dimana sebagian besar mahasiswanya adalah pengguna aktif smarthphone android. Tidak hanya terbatas pada mata kuliah yang bersifat teori, namun mata kuliah yang bersifat praktik pun dapat di desain sebagai bentuk media pembelajaran berbasis android

English for business merupakan salah satu mata kuliah yang wajib ditempuh oleh mahasiswa Fakultas Pendidikan dan Ilmu Keguruan. Strevens (1988:1-2) mendefinisikan English for business sesuai dengan karakteristik absolut dan karakteristik variabel. Mengenai karakteristik absolut, Strevens menggambarkan bahwa EFB berbeda dengan bahasa Inggris umum karena dirancang untuk memenuhi kebutuhan peserta didik tertentu, terkait dalam konten dengan disiplin tertentu, dan berpusat pada bahasa yang sesuai dengan sintaksis, leksik, wacana, dan semantik dan analisis wacana tersebut. Mengenai karakteristik variabel, EFB dapat dibatasi pada keterampilan pembelajaran yang akan dipelajari (misalnya hanya menulis), dan tidak dapat diajarkan sesuai dengan metodologi yang telah ditahbiskan sebelumnya.

Pentingnya mata kuliah ini untuk mahasiswa menjadikan pengajar harus membuat media pembelajaran yang mudah diakses mahasiswa selama pembelajaran daring. Pembelajaran English for business berbasis android menjadi salah satu solusi pada praktik pembelajaran daring dimana pembelajaran akan dikemas dengan beberapa fitur-fitur menarik dan mudah diakses mahasiswa agar mereka mampu untuk menambah keterampilan dasar belajar meskipun hanya belajar dari rumah. Android dipilih karena merupakan system yang paling banyak digunakan dan mudah dalam pengoperasiannya. Sejalan dengan hasil penelitian Ulfa, dkk (2017) dan Said, dkk (2018) yang menyebutkan bahwa media pembelajaran berbasis android mempunyai ciri – ciri yang fleksibel/ mudah dibawa kemana-mana, menarik, interaktif, murah, dan layak digunakan sebagai media media pembelajaran setelah dilakukan uji

fungsionalitas meliputi: kemudahan navigasi, kinerja aplikasi, dan kemudahan pengoperasian. Hal ini berdampak untuk meningkatkan minat peserta didik dan meningkatkan kreativitas serta hasil belajar kognitif siswa. Berdasarkan latar belakang tersebut, perlu dilakukan inovasi pembelajaran digital terkait media pembelajaran berbasis android pada matakuliah English for business.

METODE

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono, 2012). Penelitian menggunakan metode Research and Development (R & D). Hasil akhir atau product yang diharapkan dari penelitian pengembangan harus memenuhi kriteria yang ada yaitu produk baru atau produk yang berbeda dari yang pernah ada sebelumnya dan siap untuk diaplikasikan dan dikembangkan di lapangan, sehingga salah satu kegiatan yang perlu dilakukan dalam penelitian ini harus ditempuh yaitu uji coba di lapangan secara sistematis atau *systematically field tested*. Produk yang dihasilkan melalui proses evaluasi dan penyempurnaan agar dapat memenuhi kriteria yang telah ditetapkan diawal penelitian, Tempat penelitian akan dilaksanakan di Program Studi pendidikan administrasi perkantoran, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret, Surakarta. Penelitian dilaksanakan mulai 1 Januari sampai Desember 2021

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam hal ini memiliki tiga bagian yang menyajikan temuan data dan diskusi tentang langkah-langkah Pengembangan Desain Analisis (ADD). Bagian pertama mempresentasikan temuan data dan diskusi dari langkah-langkah Analisis. Bagian kedua menyajikan materi perancangan dan bentuk awal produk media pembelajaran interaktif. Bagian ketiga menyajikan validasi ahli dari produk media pembelajaran interaktif. dan dilanjutkan mempresentasikan produk yang direvisi. Pada langkah pertama ini, peneliti mengumpulkan informasi dengan melakukan studi literatur dan membutuhkan analisis. Dalam studi literatur, peneliti mengumpulkan beberapa informasi tentang bagaimana kegiatan belajar-mengajar dilakukan di Departemen Administrasi Pendidikan Kantor di UNS dengan menganalisis RPS dosen dan merancang kuesioner analisis kebutuhan bagi siswa. Setelah menganalisis RPS, peneliti memilih tanda baca dan topik singkatan yang akan dikembangkan dalam produk.

Alasan mengapa peneliti memilih topik-topik itu adalah karena saran dari pakar. Peneliti menggunakan topik yang dipilih untuk menyesuaikan materi, kegiatan, latihan, kosa kata dan proyek untuk media pembelajaran interaktif dalam bentuk aplikasi seluler. Untuk mendapatkan sumber yang dapat diandalkan tentang kebutuhan siswa pada pembelajaran mengajar yang diharapkan, peneliti melakukan analisis kebutuhan untuk Siswa Pendidikan Administrasi Kantor di UNS. Sebelum melakukan dan mendistribusikan kuesioner, Peneliti merancang kuesioner berdasarkan tanda baca, singkatan, dan pembelajaran mobile. Analisis kebutuhan ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi penting terkait proses belajar-mengajar terutama dari sudut pandang siswa. Kuesioner didistribusikan pada Hari Senin, 21 Desember 2020 di Office Administration Education di UNS semester 1 melalui kuesioner online atau google form. Ada 40 siswa di kelas dan semuanya mengisi kuesioner dan tidak ada yang absen. 18 pertanyaan tertutup dengan jawaban skala linier dalam kuesioner dan hasilnya dijelaskan di bawah ini. Setelah langkah analisis kebutuhan, peneliti memutuskan untuk merancang aplikasi Android berdasarkan kebutuhan siswa. Pada langkah ini penulis memilih topik, materi, konten, jenis fitur di media pembelajaran yang dirancang. Peneliti telah memilih topik dan materi berdasarkan analisis RPS. Topik ini dipilih sebagai bahan tambahan bagi siswa untuk belajar dan menghafal tanda baca dan singkatan untuk Bahasa Inggris untuk Bisnis. Topik yang dipilih disesuaikan dengan materi yang dipelajari oleh siswa di kelas Setelah memilih topik dan mendefinisikan materi pembelajaran. Peneliti kemudian membangun fitur, dan kegiatan

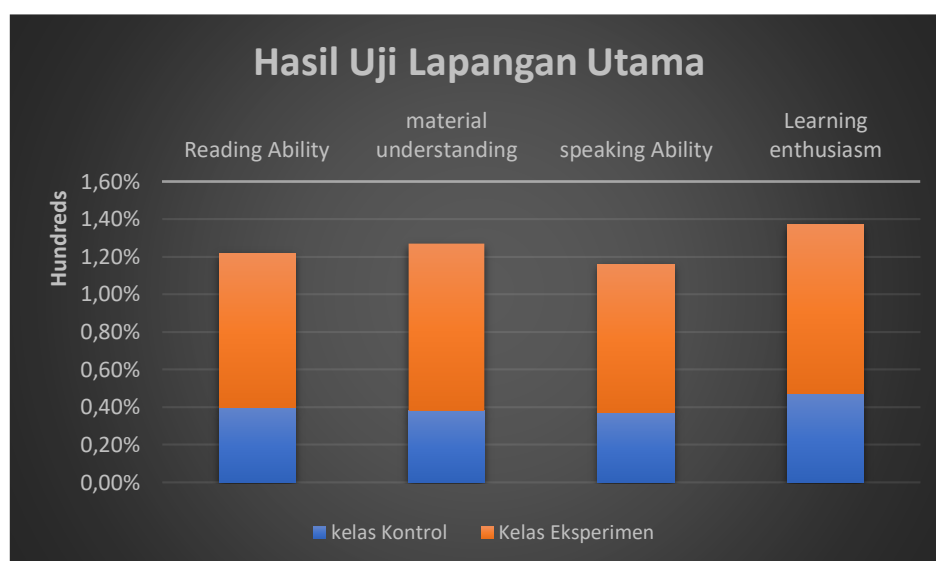
SHEs: Conference Series 5 (2) (2022) 314 – 318

yang dimasukkan dalam aplikasi. Setelah setiap bagian komponen selesai, peneliti kemudian membangun sebuah aplikasi bernama Dot(.) Pelajari menggunakan pengaturan perangkat lunak studio Android dan dengan menggunakan flutter. Flutter adalah alat UI Google untuk membuat pengalaman asli berkualitas tinggi untuk seluler, web, dan desktop dalam waktu singkat. Setelah peneliti melakukan dengan aplikasi prototipe, peneliti memberikan aplikasi kepada para ahli untuk memvalidasinya. Ada pakar media dalam validasi ini. Pakar media adalah pengembang IT yang bekerja di sebuah perusahaan di Jakarta. ahli material dan media memvalidasi produk dengan memberikan umpan balik, pendapat dan saran untuk versi akhir produk. Kuesioner untuk validasi ahli didistribusikan pada hari Senin, 11 Januari 2021. Ada 22 pertanyaan dan dibagi menjadi 2 item dalam kuesioner yang terbuka 17 pertanyaan dan 5 pertanyaan tertutup. Peneliti mengambil saran dari para ahli media untuk merevisi produk dengan memperhatikan dari item kuesioner yang memiliki skala rendah. Ada 5 item dari lima pertanyaan yang mendapatkan validasi rendah dari ahli ada tata letak, font, navigasi, materi terkait, dan contoh terkait dengan subjek. Peneliti akan menjelaskan hasil dari item yang direvisi dan juga menggambarkan saran dari para ahli media. Setelah produk direvisi, produk didistribusikan lagi kepada pakar media untuk mendapatkan saran terakhir apakah produk dapat diterima atau tidak dapat diterima.

Setelah produk telah direvisi, peneliti mendistribusikan kuesioner yang sama untuk pakar media untuk mendapatkan saran dan validasi terakhir. Skor total untuk validasi terakhir adalah 64 poin. Menurut skor interval total 64 adalah "Cukup". Hal ini dimaksudkan agar aplikasi tersebut dapat diterima dan siap untuk diimplementasikan kepada para mahasiswa. Selanjutnya dilakukan pengujian sampai tahap akhir dan diperoleh hasil kenaikan yang signifikan

Tabel 1. Hasil Uji Lapangan Utama

Aspek	Prosentase Peningkatan	
	KELAS KONTROL	KELAS EKSPERIMEN
Reading Ability	40%	82%
material understanding	38%	89%
speaking Ability	37%	79%
Learning enthusiasm	47%	90%



Gambar 1. Hasil Uji Lapangan Utama

Berdasarkan hasil yang sudah dicapai bisa diketahui bahwa pembelajaran *English for Business* pada program studi administrasi Perkantoran yang sebelumnya menggunakan metode dan media yang konvensional berdampak pada penguasaan dan ketertarikan mahasiswa yang semula masih rendah dengan adanya formulasi pembelajaran dengan media berbasis *android* terjadi peningkatan penguasaan kompetensi Bahasa Inggris bisnis mahasiswa Pendidikan administrasi perkantoran.

SIMPULAN

Pada bagian ini, peneliti akan membuat kesimpulan berdasarkan masalah penelitian. seperti data yang dibahas di atas, dapat disimpulkan bahwa; (1) Media pembelajaran yang dibutuhkan untuk mahasiswa pendidikan administrasi kantor adalah media pembelajaran mobile. Berdasarkan data yang diperoleh dari siswa perlu kuesioner analisis dalam temuan sebelumnya menyatakan bahwa 78,1% siswa lebih suka menggunakan aplikasi android berbasis media pembelajaran seluler untuk membantu mereka mempelajari materi. (2) Menggunakan kombinasi teori Penelitian dan Pengembangan dari Borg dan Gall dengan Model ADDIE (3) Untuk membuat produk penelitian ini diterapkan 3 langkah utama; Analisis, desain, dan pengembangan Aplikasi ini menyediakan materi, evaluasi, dan latihan yang dimaksudkan bahwa aplikasi ini hanya bertujuan untuk materi tambahan bagi siswa, dosen bahasa Inggris harus menggunakan aplikasi sebagai media pembelajaran tambahan. Dosen dapat menggunakan aplikasi sebagai media untuk menyerahkan tugas siswa dan mengambil materi dalam aplikasi untuk pekerjaan rumah siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Hubbard R. Glenn & Anthony Patrick O'Brien. 2012 Money, banking and the Financial System, Pearson Education, United States of America.
- Hutchinson, T & Waters, A 1998, English for Specific Purposes: A Learning-Centered Approach, Cambridge University Press, Cambridge.
- Idrus, N., H, 2009, 'Designing Learning Materials to Develop Oral Presentation Skills of The Students in STIKES Sandi Karsa Makassar', Thesis. UIN Alauddin Makassar.
- Indriyana, Bernadetta Siska. 2017. Designing a set of interactive games to help the eighth grade of SMP Negeri 1 Sleman Yogyakarta learn prohibition sentences. Thesis. Yogyakarta: Sanata Dharma University
- Khair, Miftahul., NAM, 2015, 'Developing English Learning Materials for Young Learners Based on Needs Analysis at MTSn Model Makassar', Thesis. UIN Alauddin Makassar.
- Kesuma, Iriany. 2015. English for Accounting. STIE YPUP, Makassar.
- Latief, A 2013, Research Methods on Language Learning: An Introduction, Universitas Negeri Malang Press, Malang.
- Miles & Huberman, 1994, Qualitative Data Analysis Second Edition, SAGE Publication, London.
- Malasari, Susanti. 2017. Android Application To Improve Senior High School Students' Speaking Skill. Thesis. Yogyakarta; Sanata Dharma University
- Nurhayati, O D & Martono, K T. 2014. Implementation of android based mobile learning application as a flexible learning. IJCSI
- Osgood, C.E, Suci, G J., & Tannenbaum, P. H. 1997. The Measurement of meaning. Urbana: University of Illinois Press
- Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Wang, Bor-Tyng. 2017. Designing Mobile Apps for English Vocabulary Learning. IJCIET. Vol, 7 No.4, April 2017